Résumé de No pasaran le jeu.

De Christian Lehman.

Trois adolescents accro aux jeux vidéos sur leur ordinateur. La violence, la stratégie et le sang, voila ce qui les passionnent.

Eric, Thierry et Andréas en voyage scolaire à Londres avec leur lycée,s'échappent un moment de leur groupe pour chercher une boutique de jeux vidéos. Une fois le magasin déniché, chacun trouve son bonheur. Mais, un événement va bousculer leurs habitudes. Le vendeur arracha l'insigne se trouvant sur la veste d'Andréas, qui s'en alla. Suite a cette événement le vendeur donna à Eric et Thierry un jeu, il leur ordonna de bien joué tout les deux ensemble car ce jeu est très spécial. Enfin rentré chez eux, Eric essaya d'installer le jeu mais sans succés. Il alla chez Thierry pour réessayer et cette fois-ci, le jeu marcha, il en fit une copie pour lui et Andréas. Mais le jeu est étrange, quand ils y joue, ce qui leur arrivent dans le jeu, leur arrivent en vrai. Mais jusqu'où le virtuel peut-il être réel ?

Biographie de Christian Lehmann.

Christian Lehmann**,** né à Paris le 15 août 1958**,** est un médecin français. Amateur de lecture, il se nourrit de littérature anglaise et de science fiction. Reconnu en tant qu'écrivain pour la jeunesse, il a écrit cinq ouvrages pour adolescents, il raconte aussi dans deux ouvrages son expérience de généraliste. Médecin engagé, il lance en 2004 le « Manifeste contre la réforme de la Sécurité Sociale ».

Activités : En 1984 il obtient son diplôme de médecin et se lance en même temps dans une carrière d'écrivain. Il commence en tant que cardiologue puis ouvre son cabinet de médecine générale en 1985 où il s'associe avec d'autres médecins notamment en 2007 avec Martin Winckler.

Elément marquant de l'œuvre

La disquette est l'objet le plus étrange de l'histoire :

- Comment expliquer qu'une seule disquette puisse contenir autant d'informations ?
- Elle contient un jeu des plus étrange, car les personnes qui y joue se retrouvent dans le jeu lui-même.
- Le jeu se connecte en réseau alors qu'ils n'ont pas internet.
- Le jeu ne contient pas de manuel d'instructions.

Films, références auquel le livre nous a fait penser :

Tron, Spy kids 3 : Car il y un jeu où les héros qui y jouent rentre dans le jeu en réalité.

Sentiments de l'œuvre

Nous aimons cette œuvre car cela explique beaucoup de choses sur la guerre mondiale (surtout sur les nazis).

Mais aussi sur les jeux vidéos car nous aimons beaucoup sa et ceci fait réfléchir à la gravité de l'irréel au réel, du danger que sa représente de trop jouer aux jeux vidéos.

Lieu et époque du récit : L'histoire se passe à Londres au début et continu de se dérouler à Paris (car c'est là où les héros habitent). Le récit se passe au 21ème siècle.

Genre littéraire de l'œuvre : c'est un roman de science fiction.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Christian_Lehmann.

http://christianlehmann.nexenservices.com/fre/index.php?rub=accueil